NINTENDO ■ SUPER NES ■ GAME BOY NES ■ SUPER FAMICOM ■ ARCADES

GAME POWER

ANO 1 Nº 3
SETEMBRO DE 1992
CR$ 12.200,00

Hook

Detone os piratas e voe com Peter Pan!

MARIO PAINT!!
Faça arte na tela da TV

ROBOCOP 3
Segredos! Dicas! Manhas! Fases! TUDO!!!

PROMOÇÃO:
será que você ganhou um Super NES?!!

Darkwing Duck:
acabe este jogo já!!

Street Fighter:
engane os adversários!

Bem vindo à terra dos loucos (por games!)
Se você ainda não está na vanguarda do mercado em sua região, não perca mais tempo.
Ligue para quem realmente entende de Game.
Temos o maior acervo de títulos e os mais recentes lançamentos do mercado americano e japonês que vão detonar sua locadora. Ligue-nos e comprove a eficiência e seriedade com que atuamos num mercado de brincadeira.

Oferta do mês: *Super Nes Transc. C/01 ano de garantia 160,00*

Confira a maior loucura do mercado durante o mês das crianças.
Para você que está começando com games, aproveite nossa sensacional promoção: cartuchos em 4 pagtos. (1 + 3) de acordo com projeção pela T.R. (só atacado).

Vendas: Fone/Fax (011) **959.3040 - 299.6463 - 290.7952 - 290.8164**

ATENÇÃO
TRANSC. TVs E REVISAMOS FILMADORAS

OFFICIAL GAME BOY VIDEO LINK GAME PAK

NEO GEO

GENESIS

MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER FAMICOM LICENSED BY NINTENDO

Nintendo

GAMEPOWER SUMÁRIO

8 Conheça as aventuras de Peter Pan pelaTerra do Nunca, nesse lançamento da Sony para SNES.

SNES

HOOK	8
SUPER BOWLING	11
F-1 EXHAUST	12
CYBER FÓRMULA	13
CAMELTRY	14
ASTRAL BOUT	15
PARODIUS	16
TURTLES IV	18
STREET FIGHTER II (A LUTA CONTINUA)	22
POWER DICAS	24
MARIO PAINT	36
ROBOCOP	38

SO'LER
Compra · Vende · Troca
Livros · Revistas · Gibis
Rua Ébano Pereira 157
Centro - Curitiba - PR

NES

POWER DICAS	26
DARKWING DUCK.	32
ROUND BALL	40
KILLER TOMATOES	41
G.I. JOE	42
WIZARD WARRIORS	43

G.BOY

POWER DICAS	28
LANÇAMENTOS	45

ARCADE

STREET FIGHTER II	29

E MAIS

CARTA DO EDITOR	4
CARTAS	5
PROMOÇÃO	30
A PRÓXIMA ONDA	31
TELAMANIA	39
CLASSIFICADOS	44
OS 10 MAIS	46

Darkwing Duck

32 Fase por fase deste jogo muito louco. Confira!

Turtles IV

18 Todos os mistérios das Ninjas, descobertos pela equipe GAMEPOWER.

Street Fighter II

22 Como enganar o adversário com rápidos contra-ataques.

CARTA DO EDITOR

Vocês vão se deliciar. Recebemos cada jogão este mês! Os lançamentos para SNES são uma covardia só. Vão desde Hook até F-1 Exhaust e Mario Paint. Para não falar de Turtles IV. Este, a redação toda já acabou! Baby continua produzindo material sobre Street Fighter. Mas não é só SNES que tá quente. NES TOTAL traz Darkwing Duck:

"GAMEPOWER mata o Game e mostra o Power"

vocês vão alucinar. E para o mesmo console, em lançamento, temos: Killer Tomatoes, G.I. Joe, Wizards Warriors e Round Ball. Um arraso. E não deixem de ver as frases que levaram os Super NES. Estavam todas muito boas. Continuem plugados.

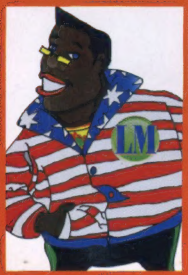
A NOSSA EQUIPE TRABALHOU E MUITO ESTE MÊS

Marjorie Bros

Virou estrela. Mas a fama não modificou o seu jeitinho meigo e encantador. Ela lida muito bem com a badalação. Depois de ler todas as cartas dos fãs, Marjorie detonou Killer Tomatoes e G.I. Joe. Não sabemos como ela consegue, toda a vez que a vemos, está ao telefone.

Baby Betinho

Baby tá maravilhado com a juventude nas ruas. Ele até que deu uma olhadinha da porta do fliperama e achou tudo bárbaro. Aproveitou e mandou ver Street Fighter "III". Confira em Arcade Especial. Belo trabalho. Veja também as novas dicas de Street II. A luta continua!



Lord Matias

Foi difícil falar com ele durante o mês. Quando o Lord joga, põe o áudio estourando, já viu, né. Nessas, ele não deu a menor folga para Cameltry e Parodius. Gingou o tempo todo ao som invocado de Robocop, também. Mas valeu, o Lord esteve num tremendo bom humor!

Marcelo Kamikaze

Kamikaze não largou Darkwing Duck nem para fazer meditação zen ou treinar Tae-Kwon-Do. Deu o sangue e terminou tudo em tempo mais que recorde. Atendeu telefonemas e deu consultorias sobre RPGs. Promete novidades para o mês que vem. Aguardem!

CARTAS

MARJORIE ESCLARECE

Aí! Você aí da Game Power, achei demais a revista. Gostei mais ainda da Marjorie Bros. Espero que no mês que vem a revista venha mais quente ainda. Aproveito a oportunidade para tirar algumas dúvidas. Já existe algum adaptador para que o Super Nes possa rodar os cartuchos de 8 bits? Se houver, como faço para conseguí-lo? É isso aí! Um abração a todos!

Wagner Caetano Aguiar
Brasília-DF

***MB**: Lindinho! Obrigada pelo elogio e aguarde. A revista este mês vem fervendo, com mil novidades. Que eu saiba este adaptador não existe. Nem existirá tão cedo. As duas máquinas são tecnicamente muito diferentes, daí que um adaptador deste tipo não é coisa tão fácil de ser feita. Outro abraço para você.*

◆◆◆

STREET PLAYERS

Gente, adorei essa revista! Ela está demais! A Minhas pergunta é sobre Street Fighter II. Queria saber com quem o Baby Betinho, a Marjorie, o Lord Mathias e o Kamikaze jogam, e se eles são bons?

Jorge David
São Paulo - SP

***Editor:** Essa febre invadiu esta redação faz tempo. Hoje em dia, os quatro críticos estão com a bola cheia. Os campeonatos estão mais raros, mas quando rolam, são pra valer. A turma está afiada. Baby Betinho, de longe o melhor, joga sempre com Blanka. Marjorie prefere Zangief e sabe usar o pião giratório como ninguém. Lord Mathias, embora não seja o melhor, é o que mais treina. Passa horas diante da TV com o fone de ouvido no máximo, delirando no som. Seu jogador é Dhalsim. Kamikaze é o piorzinho. Reclama pacas quando perde e joga sempre com a saltitante Chun Li.*

Bomba! Bomba! Bomba!

Vai rolar o maior campeonato de Street Fighter II na cidade de São Paulo. Será no dia 20 de setembro no badaladíssimo Vitória Pub (Al. Lorena, 1604) às 16 horas. Quem quiser participar deve ligar para (011) 64-7620. As inscrições são limitadas. Não perca! Todos os grandes jogadores da cidade estarão lá. Os prêmios vão desde cartuchos e camisetas até uma bicicleta Caloi, um console SNES e assinaturas da GAMEPOWER!

CURTO E GROSSO

Amigos da revista Game Power, qual a diferença entre SNES para NES?

Vander Júnior
Rio de Janeiro - RJ

***Editor:** Vandinho, o SNES tem 16 bits de capacidade de processamento enquanto o NES tem apenas oito.*

◆◆◆

CARTA SONORA

E aí, redação? Caras, eu adorei essa revista. Tanto que quando eu olho para as outras que eu colecionava, me dá vontade de queimar as malditas! O cara que mais admiro aí da equipe é o Lord Mathias. Eu, como ele, gravo a trilha sonora dos carts e depois fico ouvindo. Tenho uma pergunta e uma sugestão. Queria saber se o Super NES também tem aquela trava contra fitas made in Paraguai? Minha sugestão é que vocês coloquem ficha técnica também nos jogos que vocês vão até o fim. Um abraço

Weber Luidi Ribeiro
São José do Rio Preto - SP

***LM:** Hei! Até que enfim encontrei um irmãozinho que curte uma trilha sonora de videogame. Me chamaram de pirado, de doidão e de outras coisitas mais, enfim não estou sozinho. Weberr, my brother, tenho uma coleção duca de trilhas de games que vou te contar. A trava que está preocupando você não existe no SNES. Bem sacado o lance das fichas técnicas. Vou trocar umas idéias com o editor. Bye, man!*

◆◆◆

MISTÉRIO

Gostaria de resolver um mistério. Quem vai representar a Nintendo no Brasil? A Sharp parece que não é mais. Estou doido para saber, pois tenho um SNES e não aguento mais comprar jogos importados. Amei a revista!

Raphael de Carvalho
Rio de Janeiro - RJ

***Editor**: Raphael, esta questão sobre o representante da Nintendo no Brasil é sem dúvida um tremendo mistério. Correm boatos que seria a Gradiente, conveniada com a Estrela. Verdadeira bomba no mercado nacional.*

Escrevam para:

GAMEPOWER

Al. Ministro Rocha Azevedo, 346
9º andar
CEP 01410-901
São Paulo, SP

A PROCURA DA FRASE

Foram dois meses de muito trabalho. Não foi moleza levantar provas que levassem às melhores frases, principalmente porque o número de cartas ultrapassou - e muito ! - o número de cheques emitidos pelos fantasmas da CPI do PC. Mas, agora, você pode relaxar e começar a torcer para estar envolvido nesse caso. Aqui estão os nomes dos "safados" que abocanharam os prêmios!

1º LUGAR:

Um SuperNES - 1 cartucho 16 bits

Com GamePower eu mato o game e mostro o Power.

Marcelo Tetsuo Taguti
Guaianazes - São Paulo

2º LUGAR:

Um SuperNES - 1 boné GamePower

GamePower, a única 100% compatível com Nintendo.

Alexandre Miranda Catarino
São Gonçalo - Rio de Janeiro

3º LUGAR:

Um SuperNES - 1 camiseta GamePower

Abra GamePower e feche o jogo.

Mauro Cesar Gonçalves dos Reis
São Paulo - SP.

4º lugar: um Nintendo 8 bits - 1 cartucho 8 bits

GamePower, a maior revolução desde o videogame.

Charles Elvis Palm da Silva
Salvador - Bahia

5º lugar: um Nintendo 8 bits

Com GamePower, o seu limite é a vitória!

Alexandre Correia dos Santos
São Paulo - SP

O GAMEPOWER

E DE OURO ACABOU!

AINDA TEM MUITO MAIS!

Se você queria se dar bem mas não ficou entre os cinco primeiros ganhadores, não tente o suicídio nem saia por aí chutando a boca do cachorro. Fique ligado nos outros prêmios e confira se você levou algum!

6º ao 20º Prêmio 1 Cartucho (8 ou 16 bits)

Ailton Luiz Ichikawa
São Vicente - SP

Carlos Eduardo Bohn Braun
Canoas - RS

Cíntia Carvalho Sanches Rodrigues
Barretos - SP

Diego Barth
Santo Ângelo - RS

Erico Murilo Silveira Simão
São Paulo - SP

Ederson Roman Moreira dos Santos
Rio de Janeiro - RJ

Jorge Alberto Oliveira Nunes
Feira de Santana - BA

Leonardo José Carrijo
Goiânia - GO

Mário César Rennó de Araújo
Belo Horizonte - MG

Marcos Kitofi Tonelo
Santo André - SP

Michelly Khacteryn da Silva
Florianópolis - SC

Renato Silveira
Divinópolis - MG

Ricardo Madeira Tannús
Fortaleza - CE

Toniweider Bezerra de Queiroz
Brasília - DF

Vanderson Moreira Chacon
São Paulo - SP

21º ao 50º Prêmio Boné Gamepower, em design exclusivo

Amarildo Severo do Nascimento
São Paulo - SP

Ana Cláudia Mendes Baptista
São Luís - MA

Alexandre Rafaini Lopes
São Paulo - SP

Bolivar Caio de Magalhães Júnior
Governador Valadares - MG

Catia de Paiva
Suzano - SP

Daniel de Andrade
Espírito Santo do Pinhal - SP

Daniel Kaihami
São Paulo - SP

Diego Garbayo
Rio de Janeiro - RJ

Edson Rodrigues da Costa
Belo Horizonte - MG

Eduardo Alexandre Ferreira
São José dos Campos - SP

Fernando Stiebler
Petrópolis - RJ

Gerson de Souza Moraes Junior
São Carlos - SP

Gerson de Morais Cotdeiro
Mauá - SP

Kaiçara Ofner
Porto Alegre - RS

Luiz Henrique Scheidt
Nova Friburgo - RJ

Luciano dos Santos
São Paulo - SP

Luiz Augusto Carvalho Felippe
Valinhos - SP

Marcio Magalhães Cosenza
Belém - PA

Marcelo Luiz de Oliveira
Juiz de Fora - MG

Marco Aurélio Campos
Ribeirão Preto - SP

Marcio Aurélio da Silva Junior
Marabá - PA

Marcos Roberto dos Santos Ramasco
Campinas - SP

Pedro Augusto Carvalho Casanova
São Sebastião do Paraíso - MG

Priscilla Vassalo da Silva
Rio de Janeiro - RJ

Pablo Lumbreras Corrêa Lima
Petrópolis - RJ

Rodrigo Motta
Porto Alegre - RS

Rodrigo César Fonsêca da Silva
Surubim - PE

Rodrigo Alencar e Silva
Maceió - AL

Rudimar Cazaubon de Mattos
Rio Grande - RS

Washington Carlos Vieira
São Paulo - SP

51º ao 100º Prêmio Camiseta GamePower

Antonio Carlos Rocha Lemos
Embu - SP

Alice Akemi Inoki
Tatuí - SP

Ariel de Oliveira Kempf
Cachoeirinha - RS

André Luiz de O. Silva
Pompéia - SP

Aguinaldo Arlindo Domingos de Paula
São Paulo - SP

André Fernandes Nogueira
São Gonçalo do Sapucaí - MG

Bernardo do Amaral
São Paulo - SP

Carlos Henrique Gomes Pimenta
Goiânia - GO

Célio Santos de Oliveira
São Paulo - SP

Camila Anderson Severino
Cotia - SP

Cristiano de França
São Paulo - SP

Daniel Ramos Silveira
São Paulo - SP

Dimitri Fraguas Kozma Jr.
São Paulo - SP

Eduardo de Souza Ribeiro
Paulínia - SP

Fernando Jorge Brizack de Andrade
Salvador - BA

Fabio Allan Fiedler
Blumenau - SC

Gabriel S. Nogueira
Niterói - RJ

Henrique Bernardino Bianco
São José do Rio Preto - SP

Hermes Célio Alves Damasceno
Juazeiro do Norte - CE

Henrique Rivoli Rossi
Taubaté - SP

Israel Oliveira Moraes
Rio de Janeiro - RJ

Jean F. Ragonha
Limeira - Sp

José Renato de Godoy Filho
Franca - SP

José Alexandre dos Santos Costa
Santos - SP

José Paulo Neto
Ceilândia - DF

José Roberto Ferreira
Brasília - DF

Juliano Porto Alvarenga
Campo Belo - MG

João Paulo Alcântara Peixoto
Goiânia - GO

Julio Cesar Sciarretta
Ribeirão Preto - SP

Luiz Fernando Silva da Paz
Belém - PA

Luiz Rodrigo Caetano
São Sebastião do Paraíso - MG

Manuel Carlos Jimenez Jimenez
Santo André - SP

Marcelo A. Minuscoli
Canoas - RS

Maurício de Araújo Alves Dias
Rio de Janeiro - RJ

Maurício Victor Barros da Silva
Brasília - DF

Murilo Derbli Schafranski
Ponta Grossa - PR

Marcio Aparecido Cardoso
Sertãozinho - SP

Rafael Correia da Silva
Santo André - SP

Rodrigo Mendes Leme
Campinas - SP

Ricardo Soares Capelo
Diadema - SP

Roberto M. Sato
São Paulo - SP

Ronan Fantes de Santana
Goiânia - GO

Rogério Hidehiko Umezu
Santo Antonio do Pinhal - SP

Ricardo Martinelli de Medeiros
Vitória - ES

Sebastião Nunes Pereira
Campo Limpo Paulista - SP

Sandro Pereira da Silva
Rio de Janeiro - RJ

Siddharta de Oliveira Campos
Pualista - PE

Terezinha de Léo
Botucatu - SP

Valmiro Zainotte P. Junior
João Pessoa - PE

Verônica de Medeiros Pinto
Rio de Janeiro - RJ

Agora acabou mesmo! Se o seu nome não foi citado na lista dos envolvidos, console-se e comece a se preparar para a próxima mamata. Nas próximas edições tem mais!

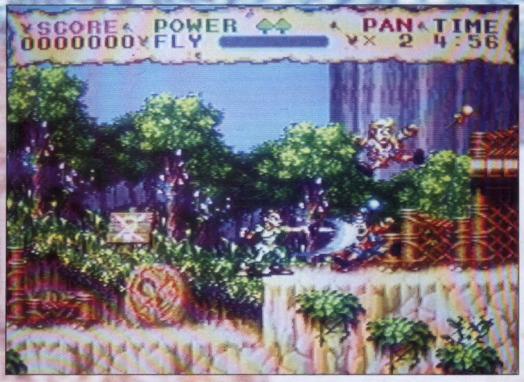
SNES
LANÇAMENTO

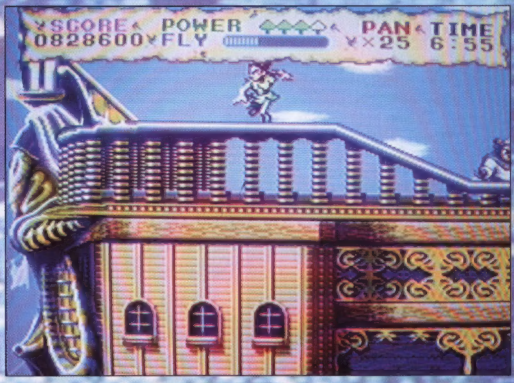
Hook

Voe com Peter Pan numa incrível aventura pela Terra do Nunca, enfrentando muitos perigos e inimigos liderados por Hook.

Peter Pan é agora apenas um Peter adulto e gordo. Não se lembra mais das incríveis aventuras de sua infância na Terra do Nunca. Porém, o Capitão Hook, seu arqui-inimigo, quer se vingar por este tê-lo feito perder a mão, comida por um crocodilo gigante. Hook raptou as crianças, Jack e Maggie, e as levou para a Terra do Nunca. Peter não pode (ou não quer), lembrar de seus dias como Pan, o líder dos garotos perdidos. Mas eis que surge Sininho, que, jogando sobre ele o seu pó mágico, o faz voar e recuperar a memória.

A Sony Image Soft recria para SNES a mesma aventura deste grande sucesso do cinema, Hook. A estória e os personagens são os mesmos do filme - Rufio, os garotos perdidos, as sereias... Pela terra combatendo os inimigos, pelo mar com a ajuda das sereias e pelo ar quando recebe o pó mágico de Sininho, ele atravessa várias fases incríveis. Sempre abrindo caminho com sua faca encantada contra as espadas dos piratas, esqueletos,





Peter resolveu crescer! Desencanou da idéia maluca (e, cá entre nós, imbecil), de permanecer criança. O jogo é genial, estou apaixonadíssima e não paro de jogar. é muito bonito graficamente, céu azul, verdes matas, coloridérrimo. Adorei o som, quase tanto quanto os gráficos. A ação que permeia o jogo todo não interfere nos movimentos. Eles são quase lentos, bonitos. Peter voa, nada, salta como numa coreografia de balé. Dá uma sensação de leveza e entrega, como criança ouvindo história pra dormir.

Marjorie Bros

arqueiros e seres da Terra do Nunca, em 12 excitantes estágios. Na primeira fase Peter tem que travar um duelo contra Rufio e os garotos perdidos, para reconquistar a liderança. Com sua verdadeira identidade já revelada Peter batalha através de mais 11 fases para chegar ao Capitão Hook.
As outras áreas incluem: duas florestas, montanhas rochosas, duas cavernas, uma lagoa e o esconderijo pirata.

SNES
LANÇAMENTO

Hook

pelo mar com a ajuda das sereias e pelo ar quando recebe o pó mágico de Sininho, ele atravessa várias fases incríveis. Sempre abrindo caminho com sua faca encantada contra as espadas dos piratas, esqueletos, arqueiros e seres da Terra do Nunca, em 12 excitantes estágios. Na primeira fase Peter tem que travar um duelo contra Rufio e os garotos perdidos, para reconquistar a liderança.
Com sua verdadeira identidade já revelada Peter batalha através de mais 11 fases para chegar ao Capitão Hook. As outras áreas incluem: duas florestas, montanhas rochosas, duas cavernas, uma lagoa e o esconderijo pirata. Ao longo do caminho aparecem vários itens para ajudar, como: tesouros piratas que aumentam seus pontos, vidas extras, frutas para restaurar a energia perdida e folhas para conseguir a força máxima. O ponto forte são os lindos cenários, e a trilha sonora.

PODERES EXTRAS

ESPADA
Arma de longo alcance.

CEREJA
Aumenta pouquinho a sua vida.

APLLE
Reconquista todas as suas vidas.

FOLHA
Aumenta as suas vidas.

PO MAGICO
Faz você voar alto.

1 UP
Uma vida extra para Pan.

TIARA
Vale 100 pontos.

ANEL
Vale 500 pontos.

COLAR
Vale 1000 pontos.

COROA
Vale 10000 pontos.

FICHA TÉCNICA

Nome:	**Hook**
Console:	**SNES**
Modalidade:	**Ação**
Nº de jogadores:	**1**
Nº de fases:	**12**
Fabricante:	**Sony Image Soft**
Capacidade:	**8 Mega**

AVALIAÇÃO

	MK
Gráfico:	**9**
Som:	**9**
Diversão:	**8**
Desafio:	**7**

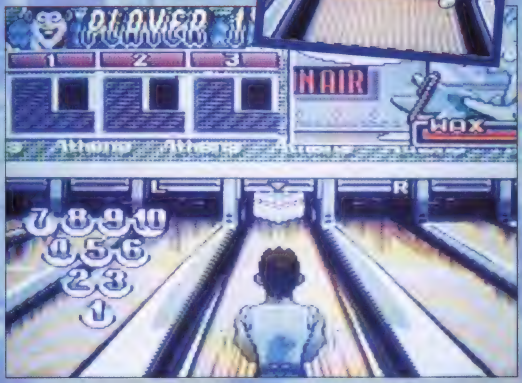
Para compensar o fracasso da versão NES, a Sony Image Soft caprichou e lança agora para SNES um dos jogos mais bem feitos nos últimos tempos. Hook para SNES surpreende os mais céticos gamemaníacos e transforma a tela num fantástico desenho animado! Os gráficos de 8 Mega beiram a perfeição, os movimentos são bem reais e a trilha sonora é sem dúvida o ponto mais forte do cart, com 16 bits de puro som orquestrado! Fora tudo isso, o enredo é fiel à história original. Em suma: pare de ler e vá correndo jogar!

Marcelo Kamikaze

SNES
LANÇAMENTO

SUPER BOWLING

Para você que adora levar a namoradinha ao boliche, ou mesmo jogar com os amigos, e não quer gastar gigantescas somas de dinheiro por apenas alguns momentos de deleite, enfim surge a solução! Super Bowling leva até você todas as emoções, desafios e realismo do boliche, com uma única diferença: você não vai precisar calçar os fedorentos sapatos especiais. Escolha o seu jogador. São quatro personagens com estilos diferentes e que podem jogar simultâneamente. Logo de cara você escolhe o peso da bola (de 6 a 16) e o braço preferido para o arremesso. São 3 módulos à sua disposição: treino, standard e opcional. Na hora do lançamento em direção aos pinos é preciso um certo equilíbrio de força e posicionamento para obter o efeito necessário a um "spare" ou até mesmo um "strike". Por isso, pegue o telefone, encomende uma pizza, convide o broto para uma partida e relaxe. Aproveite bastante, tá?



Strikes, bolas de efeito e adrenalina em Super Bowling

Hey, man! Se liga no que o negão aqui vai dizer: Esse papo de levar a brota pra jogar um boliche é pra quem não tem o mínimo de criatividade. Essa era a desculpa que o pessoal de New York dava aos pais das garotas. Acabava indo todo mundo para a discotheque, curtir um som do Earth, Wind and Fire! Quanto ao jogo, vale a pena. O cenário é bem feitinho, o fator diversão é grande e o som dá pra enganar os amadores que não estão acostumados ao sacolejo de um bom swing. Muito bom, mas até parece que se eu levasse a mina pra casa eu ia perder meu tempo jogando!

Lord Matias

FICHA TÉCNICA

Nome:	**Super Bowling**
Console:	**SNES**
Modalidade:	**Ação**
Nº de jogadores:	**1 a 4**
Nº de fases:	**-**
Fabricante:	**Technos**
Capacidade:	**4 Mega**

AVALIAÇÃO

	LM
Gráfico:	8
Som:	7
Diversão:	7
Desafio:	6

SNES
LANÇAMENTO

F1 EXHAUST HEAT

Também é conhecido como F1 Roc, sigla de Race of Champions. É um jogo de 16 corridas de F1 num campeonato que pode durar até oito anos. Os circuitos são os mesmos das corridas de F1 que todos manjamos. O jogador pode escolher entre três tipos de chassi, três tipos de suspensão, três de freios, pneus para chuva e ainda vários tipos de motores, até o incrível Honda V-12. Todas essas opções o jogador pode adquirir no decorrer do jogo. Conforme a posição que consegue nas corridas, ganha dinheiro e compra determinado tipo de pneu ou de motor e melhora sua perfomance. A primeira colocação vale seis mil dólares, por exemplo. Pode-se optar pela suspensão ativa, ou seja, computadorizada, aderindo perfeitamente a cada curva. O som valoriza o ronco dos motores e a visão é panorâmica.

FICHA TÉCNICA

Nome:	**F 1 Exhaust Heat**
Console:	**SNES**
Modalidade:	**Direção**
Nº de jogadores:	**1**
Nº de fases:	**16**
Fabricante:	**Seta**
Capacidade:	**8 Mega**

AVALIAÇÃO

	BB
Gráfico:	**9**
Som:	**9**
Diversão:	**9**
Desafio:	**7**

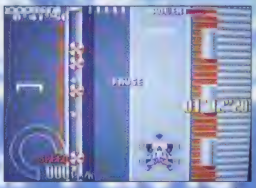
Brother, tem corrida que não acaba mais. É um tempo imenso pra completar o campeonato. Oito anos, uma eternidade. É na base "tentativa e erro", mas é bom não errar muito. O melhor é se classificar superbem sempre, ganhar uma nota legal e se equipar pro final. Tem um som chocante que reproduz o barulho dos motores. Cada máquina! Gráficos de primeira e uma visão incrível das carangas correndo no maior pau. Você vê as pistas de cima com muita rotação. Melhor que tribuna de honra. Jogo de dispensar programa e voltar pra casa pra continuar.

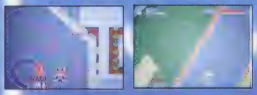
Baby Betinho

SNES
LANÇAMENTO

CYBER FORMULA

Jogo de direção na categoria ficção científica. Espécie de F-1 do futuro no qual os carros podem alcançar até 500 K/h! São quatro corridas em quatro circuitos e são três os módulos para se jogar. Num deles, pode-se escolher o modelo do carro e o melhor deles chama-se Super Asudara. Neste bólido é possível mudar a configuração da asa dianteira se você quiser voar pelo asfalto ou em pista de terra. A técnologia do futuro promete carros infernais mesmo.
Há um módulo chamado GP que é um RPG de F-1. São algumas histórias a serem perseguidas e a escolha é vencer ou vencer. Não tem escapatória. O módulo possibilita ao jogador ir subindo na classificação, ganhando em conseqüência mais dinheiro e podendo comprar carros melhores. Qualquer carro tem a opção de turbo. Conforme vai se perdendo power, perde-se também velocidade. Este cartucho permite o uso e o abuso de passwords, para que o jogador possa começar de onde parou e retomar sua saga rumo ao podium de cada circuito e à classificação final.





Uma fantástica F-1 futurística, com muita velocidade e emoção!

FICHA TÉCNICA

Nome:	Cyber Formula
Console:	SNES
Modalidade:	Direção
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	-
Fabricante:	-
Capacidade:	8 Mega

AVALIAÇÃO

Gráfico:	8
Som:	7
Diversão:	8
Desafio:	8

Imaginem! Uma corrida no futuro em alta velocidade (500km/h!!), com vários desafios e fases chocantes. Só mesmo para quem tem muito peito! E quem me conhece sabe que coragem nunca me faltou. Por isso, mal consegui descolar este cart e já estou completamente fissurada. Para mim velocidade é paixão antiga. Se você tem o mesmo prazer que eu sinto quando jogo cartuchos de corrida, com certeza vai babar ao conhecer Cyber F-1.

Marjorie Bros

SNES
LANÇAMENTO

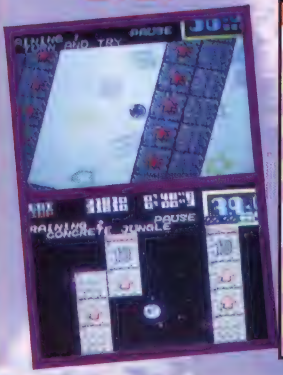
CAMELTRY

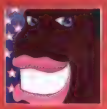
Grande sucesso de Arcade lançado agora para SNES, Cameltry é sem dúvida um jogo que exige muita habilidade e atenção. Consiste em guiar uma bola elástica através de um chocante labirinto rotatório. O cronômetro é o seu maior inimigo para conseguir obter o sucesso, e não ajuda muito quando você atinge o bloco de -2 segundos ou esbarra nas paredes. Você pode escolher quatro modos diferentes de jogar, sempre com muito desafio e dificuldade. Terminando o labirinto no tempo limite, você cai automaticamente no próximo estágio. O cenário é bem colorido (no bom sentido) e futurista.
Passando uma certa fase você poderá arriscar a sorte num caça-níqueis, para adquirir tempo extra. Parente próximo dos jogos pinball de tela, apesar das adaptações, Cameltry vai fazer você ficar constantemente tonto com a rotação da tela e o sonzinho enjoado que rola sem parar.

▲▼▲▼

Vencer o cronômetro, guiando a bola por um labirinto. Fácil?!

▲▼▲▼





A missão é dura, my brother! Tenho uma dificuldade duca em meter pau nesse cart. Não posso dizer nada sobre Cameltry, a não ser que esse jogo diverte mas não agrada! Diverte porque o desafio é sempre presente, e não agrada porque é repetitivo. O gráfico ainda vá lá, mas o som não podia ser mais xarope. Gostei muito da rotação da tela, que lhe dá a impressão de estar guiando uma bolinha dentro de uma máquina de lavar roupas ligada. Podia ter mais ação e variação. É a chamada pipoca sem sal.

Lord Matias

FICHA TÉCNICA

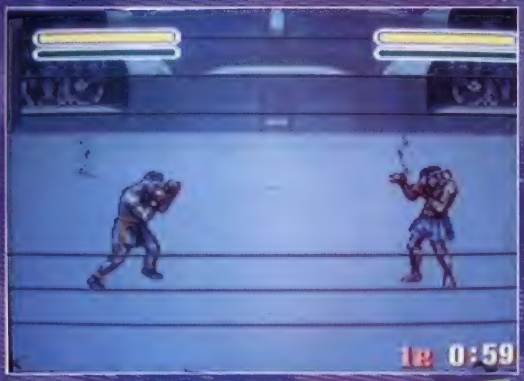
Nome:	**Cameltry**
Console:	**SNES**
Modalidade:	**Destreza**
Nº de jogadores:	**1 ou 2**
Nº de fases:	**-**
Fabricante:	**Taito**
Capacidade:	**8 Mega**

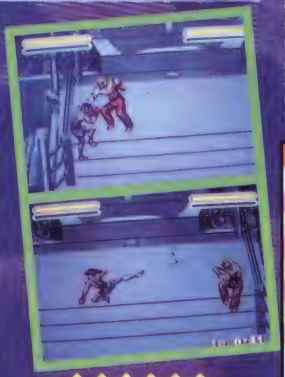
AVALIAÇÃO

	LM
Gráfico:	**6**
Som:	**6**
Diversão:	**7**
Desafio:	**7**

SNES
LANÇAMENTO

Astral Bout





Preparese! A partir de agora é tudo ou nada! Qual será o melhor estilo de luta? Ou os golpes mais eficientes. Com muita pancada o tempo todo, vale tudo. Só não vale arregar na hora H. O cart é sobre um campeonato que reúne variados tipos de luta e seus golpes tradicionais. São diversas modalidades. Judô, Boxe, Karatê, Mwai Twai, Luta Livre, Artes Marciais, Luta Profissional, Sambô. Cada luta é representada por um campeão da categoria, o que torna o jogo competitivo e emocionante. Os golpes são bem reais e característicos de cada luta. Mesmo usando estilos diferentes, há um certo equilíbrio nos combates. Ganha quem conseguir dar mais porrada no adversário no período de um round. Afinal estamos lidando com os melhores lutadores do mundo.

Sossega galera, segura o rojão que tem luta pra todo mundo. Ninguem vai ficar de fora. Tem até pra quem não é do ramo. Não é um exagero de cartucho. Já vi coisa melhor. Mas dá um caldo. São vários tipos de luta e os adversários jogam entre si. Os golpes são repetitivos e você acaba se enchendo. Não pinta nada parecido com aquela surra legal, bem dada. O problema é o descontrole de adrenalina. Não vá pirar e sair por aí acertando otários desavisados, que é a maior sujeira.

Baby Betinho

Diferentes estilos de lutas, se enfrentam num Campeonato Mundial

FICHA TÉCNICA

Nome:	**Astral Bout**
Console:	**SNES**
Modalidade:	**Luta**
Nº de jogadores:	**1 ou 2**
Nº de fases:	**-**
Fabricante:	**King**
Capacidade:	**8 Mega**

AVALIAÇÃO

	BB
Gráfico:	**6**
Som:	**5**
Diversão:	**6**
Desafio:	**6**

SNES
LANÇAMENTO

PARODIUS

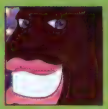
Trata-se de jogo de tiro mais esquisito jamais lançado. Concebido pela Konami para PC, foi alardeado como o primeiro jogo para computadores a ter 8 Mega. Sai agora para o SNES com a mesma capacidade de memória. Este jogo vai onde outros não foram ainda. Como o próprio nome indica, é uma paródia dos jogos Gradius 1, 2 e 3 e Salamander e provoca enormes gargalhadas em quem o joga Enquanto você dizima tudo o que está pelo caminho, aparecem uns trecos estranhos. Foram adicionados pés aos mísseis, sinos mágicos salvam o seu dia e os devastadores e atraentes poderes podem ser jatinhos, polvos, abelhas gêmeas ou pexinhos. Os chefes de fase são um capítulo a parte. As coisas mais esquisitas aparecem na tela: um navio com cara de gato, uma vedete enorme, uma terra de doces, um pinball gigante, um baiacu. Só vendo.

FICHA TÉCNICA

Nome:	**Parodius**
Console:	**SNES**
Modalidade:	**Tiro**
Nº de jogadores:	**1 ou 2**
Nº de fases:	**8**
Fabricante:	**Konami**
Capacidade:	**8 Mega**

AVALIAÇÃO

	LM
Gráfico:	**9**
Som:	**8**
Diversão:	**8**
Desafio:	**7**



Oh my God! Esta é uma grande piada dos games. RARARA!! A Konami, num momento de inspiração, desenvolveu o game mais estranho e gozado de todos os tempos. É muito doido! Parodius quebra o padrão dos jogos atuais, que são na maioria bem comportados, fazendo uma sátira da série Gradius I, II e III, bem como do jogo Salamander.

Os gráficos são paranóicos, com cenários surrealistas e o som é bem fusion. Rola desde acid house até valsa sintetizadas! Pode? Quanto aos chefes de fase, nem tento descrevê-los. Isso é coisa pro Dr. Timothy Leary! Parodius: gozado, estranho e divertido!! Experimente!

Lord Mathias

GAME HOUSE

LOCADORA E DISTRIBUIDORA
DE VIDEO GAMES

APRESENTA

o novo point dos videomaníacos

VENDAS NO ATACADO E VAREJO,
ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL (VIA SEDEX)

R. Teresa, 1.515 - Lj. 147 - Petrópolis - RJ - Tel. (0242) 31-1352 - Fax. (0242) 43-3706
R. 16 de Março, 338 - Centro - Petrópolis - RJ (loja e escritório) — Tel. (0242) 31-2460 - Fax. (0242) 43-3706
Breve no Ilha Plaza Av. Maestro Paulo e Silva, 400 - Loja 377

SNES TOTAL

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

TURTLES IN TIME

Cowabunga!!! A GAMEPOWER já descobriu tudo que você precisa fazer para acabar Tartarugas. Escolha Leonardo e detone!

Big Apple

Ao escolher os jogadores dê preferência ao Leonardo, que é o melhor e mais completo de todos.

Dica: siga bem devagar para não dar bandeira e chamar a atenção de muitos inimigos ao mesmo tempo. Não marque! Todo cuidado é pouco aqui.

Outra dica: a melhor técnica de combate consiste em dar uma espadada e arremessar o seu adversário para a esquerda e para a direita várias vezes. Isto fará com que os outros inimigos sejam atingidos também.

1o. Chefe - BAXTER

Cuidado. Fuja das rajadas de bala. Quando ele descer ao solo, prense-o na parede e ataque várias vezes. Repita a operação.

Uma boa dica é ficar escondido atrás das paredes para evitar o contra-ataque de inimigos camuflados, até que sobrem na tela apenas 2 ou 3 deles.

Alleycat

Logo de início, aproveite os hidrantes para jogar água nos adversários.

Dica: na tela dos robozinhos, ataque-os em primeiro lugar

deixando a pizza para depois. Você poderá precisar repor sua energia caso eles o atinjam.

2o. Chefe - METALHEAD

No começo da luta fique bem próximo do bueiro. É lá que ele costuma aparecer.
A melhor estratégia é cercar o Metalhead contra a parede, porque dar-lhe espaço é morte na certa

Sewer Surfin

Esta é uma fase de bônus, onde devemos acertar o maior número de Ninjas possível.

Dica: na tela das grades, basta ficar na diagonal inferior esquerda, que você não será atingido.

Fique preparado para os monstros que pulam do esgoto. Eles tiram muita energia e ainda não é hora de ficar gastando vidas de bobeira.

3o. Chefe - RIVER KING

Quando ele atirar mísseis, devemos ficar dando espadadas no centro da sua lancha. Logo após, River King começará a atirar bolas vermelhas com espetos, e é nessa hora que se deve fugir para qualquer uma das partes inferiores da tela. Repita a operação.

Technodrome

Não avance muito a tela para não chamar muitos inimigos ao mesmo tempo.

Dica: a partir desta fase os inimigos começam a neutralizar os seus golpes. Para quebrar essa defesa basta correr e dar uma ombrada antes de atacar o adversário.

TOKKA E RAHZAR

Evite que os dois subchefes se unam, desferindo três golpes no inimigo escolhido e fugindo para repetir a operação no outro.

SNES TOTAL

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES TURTLES IN TIME

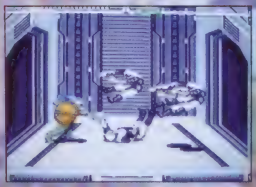
Dica: não se importe com a mira branca que o persegue. Mas se ela ficar vermelha, fuja!

Pre-historic Turtlessauras

Fase sem novidades. Continue a andar devagar para evitar os inimigos.

Dica: olhe bem para as tábuas do convés, pois um passo em falso significa uma bela paulada na cara.

ELEVADOR



Caminhe pelas extremidades superiores e inferiores da tela, para evitar pedradas e para não ser pisoteado por dinossauros.

Dica: ao entrar na caverna, cuidado com as estalactites que caem do teto.

Na fase do elevador existem duas maneiras boas de ataque. Uma delas é dar voadoras de um lado para o outro até o fim da fase. A outra maneira é dar uma espadada e arremessar o adversário para todos os lados.

5o. Chefe - SLASH

Outra dica: não fique na mira dos arqueiros e preste muita atenção ao canhão do navio-pirata que dispara enormes bolas de ferro.

4o. Chefe - SHEREDER

Para derrotá-la é simples. Basta ficar frente a frente no local onde ela aparece e desferir contínuas espadadas sem sair do lugar, ou seja, simplesmente girando para continuar de frente para ela.

6o. Chefe - BEBOP ROCK

Este Chefe é diferente dos outros. Para detoná-lo, basta correr de um lado para o outro, dar uma ombrada no inimigo e arremessá-lo contra a tela (Shredder). Repita a operação.

Skull and Crossboner

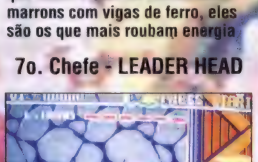
Não pare um minuto de se movimentar e só ataque quando eles estiverem de costas, enroscados ou após um contra-ataque.

Bury my Shell...

Esta é sem dúvida a fase mais gostosa de se jogar! É a hora certa para liberar as energias. Não se contenha e ataque sem dó.

Dica: tome cuidado com os barris que caem e com os monstrinhos marrons com vigas de ferro, eles são os que mais roubam energia.

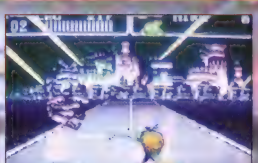
7o. Chefe - LEADER HEAD



Não desgrude dele um segundo sequer. Use voadoras com ataque e finalize com três espadadas, repetindo a operação.

Neon Night Riders

Chegamos a outra fase de bônus. Ela lembra bastante o jogo F-Zero, mas fique tranqüilo pois não é necessário pular os vãos da estrada.



Dica: pegue a maior quantidade de pontos de interrogação possível.

8o. Chefe- KRANG

Comece a luta no centro da tela e logo que Krang aparecer atinja-o com três espadadas e fuja repetindo a seqüência.

Starbase

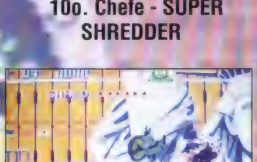
Esta é a última fase. Nela voltamos aos toquinhos para evitar a aglomeração de inimigos na tela.

Dica: cuidado com os Ninjas Amarelos que lançam bumerangues. Na tela dos Hexágonos não pise nos que estiverem acesos. Eles podem congelar você!

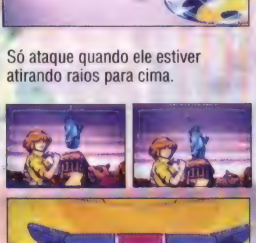
9o. Chefe - KRANG

Aqui não existe nenhuma manha para passar. A única dica é atacar sem parar até destruí-lo.

10o. Chefe - SUPER SHREDDER



Só ataque quando ele estiver atirando raios para cima.



COWABUNGA

Você venceu!

STREET FIGHTER II — A LUTA CONTINUA

FINTAS

Este mês a GP oferece algumas dicas que podem ser usadas para confundir aqueles adversários que acham que já sabem de tudo. Consistem em realizar golpes demorados, como o Dragon Punch do Ryu, por exemplo, mas utilizando o botão do soco fraco. Esta técnica deslocará o adversário para um golpe rasteiro, mas você já estará preparado.

Chun-li

É a mais rápida e ágil desta versã do jogo.

FINTA

Avance em direção ao adversário. Quando você estiver frente a frente com ele, provoque um chute forte. Volte para não ser atingido e agarre-o. Obs: Não funciona com: Blanka, Dhalsim, Zanguief.

Guile

Lento mas com muitos recursos. Sempre carregue os golpes do Guile em diagonal. Deste modo você poderá escolher entre o Pente e o Sonic Boom.

FINTA

Para atrair o adversário realize um Pente (com o botão do chute fraco). Quando ele se aproximar, escolha entre um pente ou um Sonic Boom.

Blanka

É ágil e o alcance de seus golpes é fantástico.

FINTA

Comece recuando e carregando ao mesmo tempo. Quando a distâcia for a máxima possivel, dê uma bola de modo. Você vai cair antes de colidir com seu adversário. Espere-o abaixar a guarda e desfira-lhe um soco ou um chute forte.

Zanguief

O mais lento e forte de todos. Mas é bom de finta.

FINTA

Realize um Spin Punch. Assim, você atrairá o seu adversário e estará imune a magias. Agora basta calcular o espaço e detonar um chute forte no seu adversário.

Ryu e Ken

Osdois são ágeis e bons de finta. Veja a mais eficaz.

FINTA

Atraia o adversário com um Dragon Punch (soco fraco). Quando ele se aproximar, surpreenda-o com um chute forte antes que ele o faça.

inúbia

Comércio Atacadista Ltda.

Cartuchos Master System

Black Belt
Choplifter
Gangster Town
Missile Defense 3D
Shootting G
Super Futebol
Alex Kid M. World
Astro-Warrior
Aztec Adventure
Wanted
S. Futebol II
Shapes and Columns
Paper Boy
Zaxxon 3D
Space Harrier 3D
Maze Hunter 3D
Poseidon Wars 3D
Dead Angle
Dynamite Dux
Super Tennis
Altered Beast
Rambo III
Blade Eagle 3D
Out Run
Psycho Fox
Super Monaco GP
Ghouls'n Ghosts
Double Dragon
Jogos de Verão
Thunder Blade
Vigilante
RC Grand Prix
Shinobi
Kenseiden
E. Swat
Moon Walker
After Burner
Golden Axe
Galaxy Force

Cartuchos Mega Drive

Super Futebol
Shapes and Columns
Golden Axe
Last Battle
Moon Walker
Truxton
Super Monaco GP
Castle of Illusion

Joystick

Joystick M. System
Joystick Asa
Joystick Manche
Joystick Arcade
Joystick S/Fio C/R.

Video Game

Game Gear

Cartuchos Game Gear

Cartuchos Game Gear S.A
Cartuchos Game Gear S.C

Acessórios

Rapid Fire
Adaptador para Mega
Adaptador AC. Game Gear

Brinquedos Eletrônicos

Mini Bit
Cartela Mini Bit A
Cartela Mini Bit B
Telepapo
Pense Bem
Livros Pense Bem
Mini Game Série Master Sort.
Mini Questron
Questron
Mini Game Sort.

Brinquedos Eletrônicos

Bee Bop
Video Driver Jr.
Video Driver Turbo
Dancing Mônica
Dancing Cebolinha
Sabre C/ Remoto
Rockin' Beat

AV. VAUTIER, 564/572/580 CEP 03032 - PARI - SÃO PAULO - FONE: (011) 228-3288 - FAX: 229-5223

POWER DICAS

SNES

ASTRAL BOUT

CHAMPION EDITION

Ao entrar na tela de opções, vá para a segunda opção de cima para baixo e escolha um lutador com o botão B. Em seguida, cancele com o botão A e, no controle 2, escolha o mesmo jogador. Boa sorte!

STREET FIGHTER

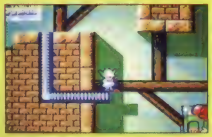
DESAFIO CEGO

Esta dica é a última mania no Japão e promete pegar por aqui. É muito simples, basta colocar uma fita isolante no indicador de energia de cada lutador. Deste modo o jogo fica mais difícil pois a pressão psicológica será muito maior. Invente, tente, jogue Street diferente.

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

PASSWORDS

Fase 2 - BARTMAN
Fase 3 - SMITHERS
Fase 4 - SNOWBALL
Fase 5 - JEBEDIAH



TURTLES IN TIME

CONTINUES EXTRAS

Para você dobrar o número de continues deste jogo é simples: basta escolher a opção para um jogador e, quando você estiver na última vida do último continue, digite o botão Start do controle 2. Você terá o mesmo número de continues utilizados no controle 1. O único inconveniente é que você será obrigado a trocar de lutador.

HOOK

99 VIDAS

Na quinta fase, vá por baixo até a extrema direita. Atravesse a parede azul e você encontrará 3 vidas. Volte, morra e repita a operação até atingir as 99 vidas. Este recurso demora um pouco mas é a garantia de um final feliz.

PARODIUS

AUMENTE O PODER DE FOGO

Para aumentar o seu poder de fogo, basta pausar o jogo na fase desejada e digitar: para cima 2 vezes, para baixo 2 vezes, para a esquerda, para a direita, para a esquerda, para a direita, X, X, B, B, Y, A, Y, A. Esta dica pode ser repetida infinitas vezes numa fase.

STREET FIGHTER

RYU VS RYU COM A MESMA ROUPA

Na versão 2 jogadores, sem escolher o Ryu, jogue até a tela dele, faça o jogador 1 ganhar a primeira luta e o jogador 2 ganhar a segunda. Empate duas vezes. Quando aparecer a contagem regressiva, entre com o Ryu e pronto.

PARODIUS

PODER TOTAL

Para você conseguir todo o poder de fogo, em qualquer fase em que você estiver, basta pausar o jogo na hora desejada e digitar: B, B, X, X, A, Y, A, Y, para cima e para a esquerda. Esta dica só pode ser utilizada uma vez por fase.

POWER DICAS

NES

TURTLES III

TELA DE OPÇÕES

Digite na tela de apresentação: cima, cima, baixo, baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, A, B e Start. Se optar por apenas 1 jogador, pressione Select 3 vezes. Depois de selecionar os jogadores, aperte Start. Escolha sua tartaruga. Aparecerá então uma tela de opções. Este truque só funciona em cartuchos americanos.

MONSTER IN MY POCKET (GAME GENIE)

INVENCIBILIDADE VIRTUAL

Para tornar-se invencível diante da maioria dos obstáculos, use com seu Game Genie o código: A A A E T V. Essa dica vai fazer você aguentar firme e ainda fazer bonito dessa!

MANIAC MANSION

CODIGO DA PORTA

O código da porta do laboratório é 0 0 0 0. Utilize-o se você não conseguir consertar os fios do fliperama. É isto mesmo: são quatro zeros. Não se engane.

SMASH TV

SELEÇÃO DE FASE

Ligue os dois controles. No controle 2, pressione e segure o direcional para baixo e o botão B. Aperte Start no controle 1. Você deve selecionar um jogador e um controle. Aperte de novo Start no controle 1. Aparecerá uma tela de seleção de fases.

POWER BLADE

PASSWORD

Você pode pular as cinco fases iniciais e entrar logo no jogo duro, no nível 6. Para isso, digite: J 3 2 K G B B K D 7 K K 7 B 3 G.

BART VS THE WORLD (GAME GENIE)

COMECE COM 99 BOLAS

Comece o jogo por cima, ou seja, levando vantagem. E para isso faça desta maneira: para começar o jogo com 99 bolas, use a seguinte password com o Game Genie: P A E Z P A A E.

SOLAR JETMAN

SUPER PASSWORD

Inicie o jogo no planeta 14 com 15 naves Nippon, 799.993 em dinheiro, sistema de mapeamento, escudos e propulsores com a seguinte password:
Z H H Z Q Q Q Q N N N N.

CODENAME VIPER

PASSWORD

Tempo é dinheiro! Não fique parado, que quem fica parado é poste, sabia? E se você pode andar para frente não vai querer ficar atrás, não é? Pois então, mãos à obra. Não marque bobeira nos primeiros estágios. Entre logo no estágio 8, marcando este código: 0 8 1 6 2 0.

THE LAST NINJA

15 VIDAS

Para iniciar o jogo com 15 vidas, use como password:

H H H H H H H H H H H H H
0 H H H.

Conte bem: são onze Hs, e outros três depois do 0.

FLYING WARRIORS

VEJA O FINAL

Para chegar rapidamente ao final, sem o trabalho de jogar o jogo todo, use a seguinte password: E N D.

POWER DICAS

G BOY

HYPER LOAD RUNNER

NO PONTO CERTO

Se você quiser começar o jogo acima da 16ª. fase, é simples: basta digitar a password : QM-0388.

PIPE DREAM

PASSWORDS

Fase 5 - HAHA
Fase 9 - GRIM
Fase 13 - REAP
Fase 17 - SEED
Fase 21 - GROW
Fase 25 - TALL
Fase 29 - YALI

PSYCHIC WORLD

SELEÇÃO DE FASE

Para escolher a fase desejada neste jogo, basta direcionar para a diagonal superior esquerda e digitar os botões 1 e 2, juntamente com o Start. Tudo isso na tela de apresentação.

PENGUIN WARS

SELEÇÃO DE FASE

Durante a tela de caracteres, digite e segure o direcional para a esquerda juntamente com o botão B e só então finalize, pressionando o botão A. Se você fez tudo certo, aparecerá um número no canto direito da tela. Agora é só escolher a fase.

NINJA BOY

CONTINUE

Para obter continues neste jogo, basta digitar simultaneamente os botões A, B e Start. Mas só faça isso se você perder a sua última vida.

ETIQUETAS E RÓTULOS ADESIVOS

ESPORTE NÃO É DROGA. PRATIQUE!

Uma Campanha da MACK COLOR - Etiquetas Adesivas (011) 941-4499

GRÁTIS

ESCREVA PARA MACK COLOR E SOLICITE UM ADESIVO DA CAMPANHA "ESPORTE NÃO É DROGA, PRATIQUE!" PARA COLAR NO SEU CARRO.

Mack Color

MACK COLOR® Etiquetas Adesivas Ltda. Rua Francisco Marengo, 339 - TATUAPÉ - S.PAULO-CEP 0331

FONE: (011) 941-4499 - TELEX 1163609 - FAX (011) 941-4470

ARCADE ESPECIAL

Quem é quem em Street Fighter II Champion Edition

A revista norte-americana de videogames, Electronic Gaming Monthly, uma das mais respeitadas no gênero, acaba de lançar uma tabela com as qualidades, defeitos e chances de vitória de cada lutador do jogo de arcade Street Figher II: Champion Edition (Street III para os íntimos). Mudou muito desde a versão anterior. Ken se tornou o melhor lutador em geral, por exemplo. Enquanto Chun-Li, uma vespinha perigosa na versão II, ficou fraquinha demais para oferecer perigo na III. A EGM fez questão de dizer que os números ainda são preliminares. Devem mudar nos próximos meses.

Entenda a tabela da EGM

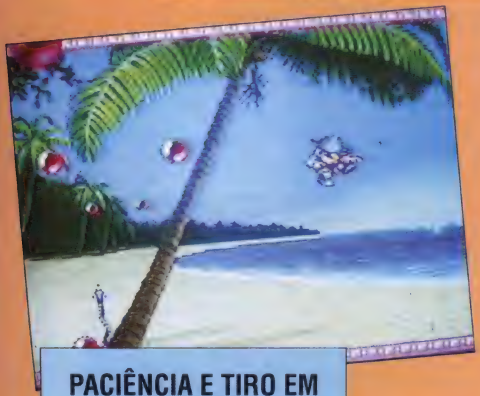
Os números das colunas verticais representam as chances em 10 que os lutadores da linha de cima têm contra cada lutador listado na coluna do lado esquerdo. Ryu, por exemplo, tem 5 chances em 10 (óbvio) de ganhar dele mesmo, 3 em 10 contra Ken, 3 contra Guile, 7 contra Chun-Li, etc. Os números das linhas de baixo representam a avaliação das qualidades de cada lutador, também numa escala de zero a dez.

Conheça as chances de cada lutador segundo a EGM

Versus	Ryu	Ken	Gui	Chu	Bla	Zan	Hon	Dha	Bal	Veg	Sag	Bis
Ryu	5	7	7	3	5	3	4	4	3	3	3	5
Ken	3	5	6	2	4	3	4	2	2	3	2	4
Guile	3	4	5	7	6	3	3	6	3	4	4	5
Chun-li	7	8	3	5	4	3	3	4	4	5	4	4
Blanka	5	6	4	6	5	3	4	4	4	5	4	6
Zanguief	7	7	7	7	7	5	6	6	4	6	6	5
E.Honda	6	6	7	7	6	4	5	5	4	6	6	5
Dhalsim	6	8	4	6	6	4	5	5	6	4	7	7
Balrog	7	8	7	6	6	6	6	4	5	6	6	8
Vega	7	6	6	5	5	4	4	6	4	5	4	6
Sagat	7	6	6	6	6	4	4	3	4	6	5	5
M.Bison	5	5	5	6	4	5	5	3	2	4	5	5
Total	68	80	67	66	64	47	53	52	45	57	56	65
Colocação	2	1	3	4	6	11	9	10	12	7	8	5
Força	8	7	7	5	7	10	9	4	10	5	9	8
Velocidade	6	8	6	8	8	5	4	5	5	9	4	7
Resistência	8	7	6	4	5	7	10	4	7	6	8	8
Agilidade	7	8	7	8	8	3	5	5	3	9	4	6
Média	725	750	650	625	700	725	700	450	625	725	625	725

A PRÓXIMA ONDA

A equipe da GP comenta o que vem por aí



UM ATAQUE MONSTRO

Quem curte jogo de luta e ainda tem uma queda por monstros deverá adorar King of Monsters. Jogo de dois, você escolha entre umas criaturas esquisitas sai lutando no meio de uma cidade japonesa. Pelo jeito, não sobra pedra sobre pedra. É o tipo de coisa que eu curto.

(BB)

PACIÊNCIA E TIRO EM SUPER PANG

As primeiras informações sobre este cartucho levam a crer que vem aí um jogo original para o SNES. Viajantes descolados do ramo de games descrevem uma mistura de jogo de pontaria com quebra-cabeças num bonito e tranquilo cenário japonês. Dizem que vai agradar jogadores pacientes, do tipo que gosta de Tetris. Logo veremos.

(MK)

CHAME UM ENCANADOR!!!

Ao que tudo indica, os encanadores fazem um sucesso invejável entre produtores e jogadores da telinha. Mas em Pipe Dream parece que o encanador não é mais o Mário e sim você. O objetivo é montar uma tubulação bem complicadinha antes que estoure um vazamento daqueles. Se você não for esperto vai inundar até o apartamento de baixo. Fique ligado.

(MB)

PERGUNTAR NÃO OFENDE...

Quando chega Super Battletoads e por que está demorando tanto? Estava para chegar a qualquer momento, mas de repente mudaram de idéia. Segundo a Tradewest, só deverá sair em 93. A gente tem que engolir cada sapo...

(LM)

ELES LANÇAM LÁ...

NÓS JÁ TEMOS AQUI.

Nintendo

VALTER BAEZA JR., de São Bernardo do Campo-SP, é a fera que ganhou o SUPER NINTENDO 16 BITS sorteado pela LKC durante o "Video Game Shopping Festival".

SUPER FAMICOM LICENSED BY NINTENDO · MD MEGA DRIVE · GENESIS · SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM · MEGA CD · NEO

FRANCHISING • LOCAÇÃO • VENDAS

PLAY-GAME EM TODAS AS LOJAS. REMETEMOS PARA TODO O BRASIL.
O MELHOR PREÇO DO MERCADO.

AÇÃO

LKC MATRIZ - R. Mateus José, 1233 - Vila Maria Baixa
CEP 02166 - Tel.: (011) 954-9418 - Fax: (011) 954-8392
São Paulo - SP
LKC SÃO PAULO-SP - TATUAPÉ - R. Apucarana, 1209
Tel.: (011) 217-4699 - 217-3424
LKC SÃO PAULO-SP - MOOCA - R. do Oratório, 1240
Tel.: (011) 294-6734
LKC SÃO PAULO-SP - BROOKLIN - R. Guararapes, 204
Tel.: (011) 535-4981
LKC BRASILIA-DF - SCLN 210 - Bloco C - Loja 33/35
Tel.: (061) 273-9083
LKC FOZ DO IGUAÇU-PR - R. Manoel Rodrigues Filho, 41 - Tel.: (0455) 73-2031

LKC
VÍDEO DO BRASIL

LKC CURITIBA-PR - R. 24 de Maio, 765
Tel.: (041) 225-5432
LKC GOIÂNIA-GO - Av. Perimetral, 1862
Setor Coimbra - Tel.: (062) 233-4122
LKC GUARULHOS-SP - R. Barão de Mauá, 716 - Centro
Tel.: (011) 209-0537
LKC MOGI DAS CRUZES-SP - R. Otto Unger, 158
Tel.: (011) 469-1614
LKC JOINVILE-SC - R. Pedro Lobo, 46
Tel.: (0474) 33-6572 - 33-0016
LKC POUSO ALEGRE-MG - R. Cel. Otávio Meyer, 160
P.A. Shopping - 4° piso - Tel.: (035) 421-7131
LKC FORTALEZA-CE - Av. Eng° Santana Júnior, 2828
Tel.: (085) 234-6763 - Fax: (085) 234-2545

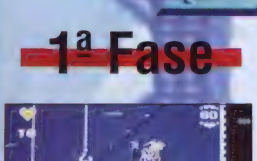
NES TOTAL

DARKWING DUCK

Esmiuçamos toda a trajetória heróica deste pato justiceiro, louco por perigo!!

Por Marcelo Kamikaze

1ª Fase



Para derrubar as barras de ferro, puxe a alavanca.
Vá por cima, pelos ganchos, e após pegar a vida extra, atire no paredão para encontrar a fase Bônus.

Fase Bônus

Em todas as fases Bônus deste jogo, você precisa atirar nos ovos que surgem na tela para depois colher os itens.

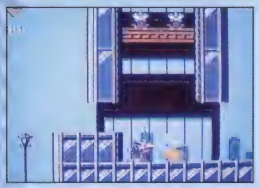
Antes do Teleférico, à direita das duas caixas brancas, você encontrará outra fase Bônus. Pegue o Heavy-Gas. Quando você enfrentar o pato de capa verde, espere que ele abra a capa para depois acertá-lo.

1º Chefe

Fique num andar acima. Pendure-se no andar dele e dispare o Heavy-Gas.

2ª Fase

Bem no comecinho desta fase, você encontrará a fase Bônus.
Siga em frente, e suba em cima da roda para evitar os espinhos.
Vá para cima e pegue o Arrow-Gas. Não marque aqui, para não dançar mais à frente. Fique esperto.



Dica: para enfrentar a tartaruga, siga este conselho. Espera ela jogar o casco contra você. Quando ela estiver sem o casco pule e atire. Repita a operação.

É a hora de usar o Arrow-Gas! Solte uma flexa na parede à esquerda e uma mais acima à direita. Suba e colha mais duas vidas.

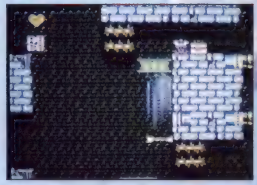
Outra Dica: para detonar os João-Bobos, atire na luzinha que pisca sobre suas cabeças.

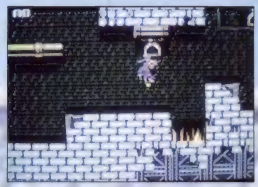
2º Chefe

Aproveite para atirar no 2º chefe quando a lua estiver encoberta pelas nuvens. É neste momento que deve-se investir cotra este chefe pois ele fica vulnerável. Quando ele está forte, o melhor negócio é escapar das caixas que

arremessa. Fique nas extremidades do buraco, para dificultar as investidas do nojento.

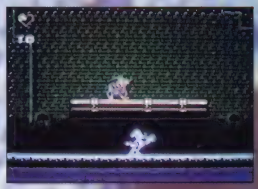
3ª Fase





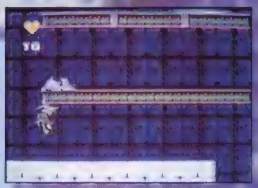
Esta é a fase dos bueiros. Cuidado com os ovinhos que descem de pára-quedas. Ao cair no buraco, use a Arrow-Gas para subir um andar. Seguindo em frente você avistará 3 vidas. Fique esperto com os patos de martelo. De repente, tudo vai ficar escuro como breu! Você só enxergará se puxar a alavanca de luz. Quando chegar ao fim do andar, colha o Thunder-Gas. Caia mais um andar, drible os jacarés e cangurus e você encontrará mais uma vida. Vá pelas plataformas e desvie dos espinhos. Tente pegar a caixa de energia. Continue pelas colunas e chegue ao Chefe.

3º Chefe

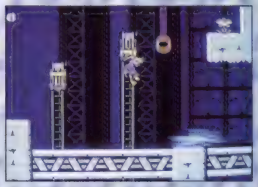


Desça da plataforma e atire nele. Depois suba e desvie das bolhas de água.

4ª Fase



Puxe a alavanca e espere que uma argola desça até você. Só então você poderá subir. Vá subindo, subindo, tomando muito cuidado com os cachorros.

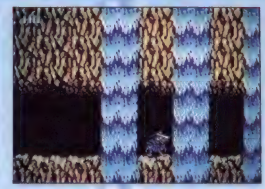


Suba pelo candelabro da direita e pegue primeiro o Thunder-Gas, e só depois então, o Aero-Gas. Depois de fazer isto, vá pela esquerda para poder pegar a caixa de energia. Bravo!

NES TOTAL

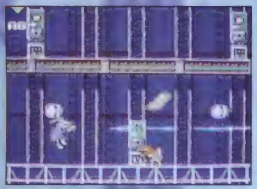
DARKWING DUCK

Dica: vá pelo teleférico e atire no paredão para passar à fase Bônus. Depois, siga para a direita.



Na subida, fique atento aos João-Bobos e tartarugas.
Ao avistar a vida, lance o Arrow-Gas para alcançá-la. Chegando no buraco, caia e se segure na placa.

4º Chefe

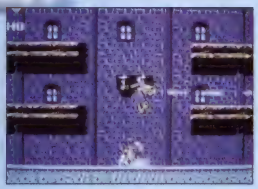


Fique no lugar indicado na fotografia acima, atirando como um condenado.

5ª Fase

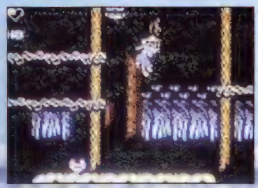
Siga em frente, caia e pegue o Heavy-Gas. Desça depois pelos candelabros. Para matar o chefe da lâmpada, encoste nela.

5º Chefe



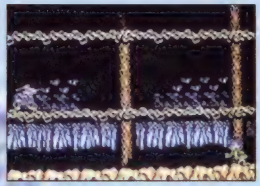
Fique pendurado, como você tem feito, nos candelabros localizados ao centro da tela, sempre atirando que nem um maluco.

6ª Fase



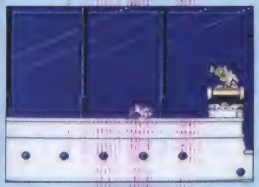
Destrua os cipós, os cachorros e os pássaros (ecologistas radicais não costumam conseguir). Passando as cachoeiras você poderá escolher entre ir por cima ou por baixo. Se você optar pela parte de cima, encontrará energia. Por baixo, só achará armas. Fuja dos morcegos nojentos. Ao passar por estes bichos indecentes, siga para a esquerda e caia. Uma revoada de galinhas inchadas e pequenos ratos cavaleiros vai aparecer na tela. Não se trata de um pesadelo. É o jogo mesmo. Muita atenção!

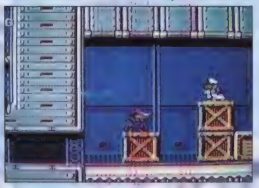
6º Chefe



Fique nas extremidades (longe do chefe), sempre atirando. Cuidado com as mãozinhas que saem das árvores.

Última Fase





No quartel general dos F.O.W.Ls, ande pelo convés e tome bastante cuidado com os canhões. Suba, pegue o Heavy-Gas e, logo após, um pouco mais à esquerda, procure uma vida que acha. Depois, vá entrando no navio. Ao passar os "containers", ligue a chave e saia pulando rapidamente pelas plataformas. Elas ficarão muito pouco tempo no ar. Cuidado com os patos de metralhadora. Elles têm o péssimo hábito de se transformarem em robôs mortíferos. Ao avistar (finalmente) os dois armamentos desejados, pegue primeiro o velho e bom Heavy-Gas. Depois, pode pegar o Thunder-Gas.

Último Chefe

Fique no candelabro da esquerda, atirando nas luzes em frente à cabine do bico de metal. Após isso, fique no candelabro do meio e, quando ela passar por baixo de você, desça e atire pelas costas.

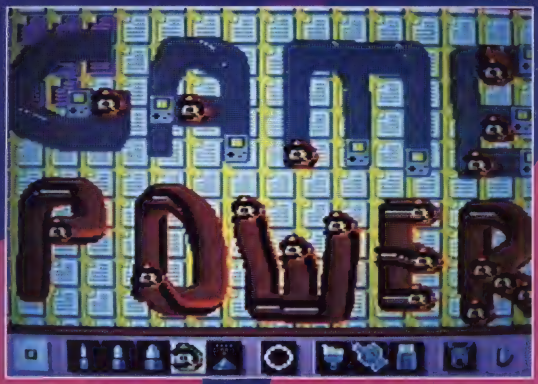
©The Walt Disney Co.

ULTIMA HORA

MARIO PAINT

Com este cartucho, você pode desenhar, compor música, fazer animação e até jogar videogame. Confira. É um dos grandes lançamentos do ano.

Mario Paint para SNES é um caso a parte. Não é um videogame e sim um programa de computação gráfica com um jogo incluído. Embora não seja um jogo, o fator diversão chega a ser incrível! Logo na apresentação, você começa a sentir a barra. São inúmeras maneiras de se fazer arte na tela. Os materiais são os mais variados possíveis: lápis fino, médio e grosso; carimbos; spray; tintas; copiadores e borrachas. Tudo isso em uma incrível gama de cores e matizes. Você também pode compor desenhos com as figuras mais loucas do universo Mario: Yoshis, Game-Boys, Cogumelos, corações, entre outros. Mas Mario Paint não se resume apenas em pintar. Pelo contrário, você pode usá-lo como bem entender. Para criar frases e palavras na tela, você conta com um abecedário em vários tipos, inclusive com caracteres japoneses! Animar os seus desenhos para este cart é moleza. É só fazer o seu desenho, marcar na tela as posições aonde você quer que ele passe e



▲▼▲▼

Qualquer jogador vira artista com este cartucho!!

▲▼▲▼

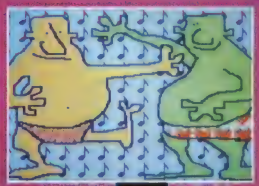
FICHA TÉCNICA

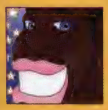
Nome:	Mario Paint
Console:	SNES
Modalidade:	1
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	n/a
Fabricante:	Nintendo
Capacidade:	8 Mega + B

AVALIAÇÃO

	LM
Gráfico:	10
Som:	10
Diversão:	10
Desafio:	n/a

escolher a velocidade dos movimentos: 4, 6 ou 9 quadros. Pronto, o seu desenho está programado para se movimentar! Uma bateria armazena até um desenho. Para quem gosta de pintar, Mario Paint possui muitas telas para colorir com a cor que você desejar. E quem gosta de música tampouco foi esquecido. Existem trilhas sonoras para você ouvir e pautas para inventar o seu próprio som. O cart acompanha um Mouse (ratinho) que controla os movimentos. O Mouse consiste em um pequeno controle que, passando por cima de uma prancheta, transmite os seus desenhos para a tela.
Agora uma pausa para o





A Nintendo é soda, podes crer. Lança com muito balanço para SNES, esse cart aloprado, muito colorido e com um som do além. Mario Paint, que faz um sucesso danado entre os grafiteiros de Manhattan, chega aqui na terrinha com tudo para estourar. Agora os artistas do vídeo não precisam gastar todo o seu vintém num Macintosh para ficarem atualizados. Uma pena, o velho e bom Da Vinci não estar vivo para ver a Monalisa que eu fiz só com Yoshis e Game-Boys. Certo, tio?

Lord Mathias

cafezinho! Quando você cansar de fazer arte, leve o cursor para o quadrinho com uma xicara de café desenhada. Lá tem um jogo chocante. É simples mas divertido. Tão divertido que vai ser difícil parar. A sua missão é pegar as mosquinhas que aparecerem na tela com um mata-moscas. No começo é baba, mas depois pega fogo. Enfim, Mario Paint é tudo isso, temperado com muita diversão e humor.

ÚLTIMA HORA

ROBOCOP 3

A OCP enviou centenas de oficiais reabilitados, para limpar as ruas da velha Detroit e abrir caminho para a construção de Delta City. Inúmeras famílias são despejadas de seus lares à força pelos oficiais, quando Robocop decide comprar a briga. Resistir à ação desses crápulas e impedir que as escavadoras desabriguem as pobres famílias é a sua difícil tarefa. Para isso ele conta com um armamento muito sofisticado e complexo: uma multi-arma com tiro simples, tiro triplo, laser, lança misseis, lança chamas e lança bombas. Percorrendo os becos de Detroit sob fogo cerrado de inimigos, tanques, artilharia pesada e o novo adversário OTOMO, o nosso herói tem um páreo quase impossível de se vencer. Mas não podemos nos esquecer que ele é Robocop! O jogo lançado agora para SNES é uma sequência dos 2 primeiros sucessos de NES.

Para quem já gastou milhares de fichas com a primeira versão feita para Arcade, não pode perder este super lançamento.

NOTA: Recomendamos ao jogar usar um babador!

Esse é o homem da minha vida! Corajoso, justiceiro, forte e com um grande coração. Pena que é de lata! Com muita ação, tiros, violência, Robocop só não me satisfaz num quesito: velocidade. Os movimentos são muito lentos, como se faltasse óleo nas suas juntas de metal. A violência é justificada, uma vez que está se lidando com bandidos, essa cambada tem de ser estirpada! Adorei tanto, que quase largo tudo e pego o primeiro vôo para Detroit para ajudá-lo em sua boa causa.

Marjorie Bros

FICHA TÉCNICA

Nome:	**Robocop**
Console:	**SNES**
Modalidade:	**Tiro**
Nº de jogadores:	**1**
Nº de fases:	**-**
Fabricante:	**Ocean**
Capacidade:	**-**

AVALIAÇÃO

	MB
Gráfico:	**9**
Som:	**8**
Diversão:	**9**
Desafio:	**9**

TELAMANIA

STREET FIGHTER (I): NOS JOGAMOS COM SHENG LONG!!

Na sua edição de Abril, a revista americana Electronic Gaming Monthly publicou uma dica "bomba" em que "revelou" a existência de um chefe secreto em Street Fighter II. O seu nome? Sheng Long. Como encontrá-lo? É só chegar até o Bison, sempre segundo a EGM, derrotando todos os outros lutadores com pontuações perfeitas. No Bison é preciso conseguir 10 time overs, sem acertar nenhuma porrada. Pronto. Você chegou no verdadeiro Chefão de Street II. Como era de se imaginar, a dica correu o mundo. Jogadores no quatro cantos do planeta se vangloriaram de ter derrotado o velho mestre. Só que a dica não existia. Era uma homenagem da revista americana ao 1º de Abril. E, na verdade, nós tampouco conseguimos jogar com ele

STREET FIGHTER (II): SAI A TRILHA EM CD

Esta notícia é verdadeira. A trilha sonora de Street Fighter II, feita pela banda Alfh Lyra, saiu em Compact Disc no Japão. As músicas são as mesmas do cartucho, mas com arranjos diferentes. Alguns títulos trazem nomes engraçados. A música de Blanka, por exemplo, chama-se "The Naked Man". Ou seja, o "Homem Nu". A da Chun Li é "Ao seu Coração com Paixão".

A ULTIMA PALAVRA EM JOYSTICKS

Para não dizer que só falei de Street Fighter, dê uma olhada no XE-1. Trata-se de um joystick programável que permite gravar seqüências de golpes e outras coisas mais. É tecnologia para profissional nenhum botar defeito. Quem não for craque mesmo, vai precisar de um curso de programação para usá-lo. Custa US $ 150 no Japão.

NES

LANÇAMENTO

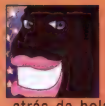
ROUND BALL: 2-ON-2 CHALLENGE

Mais um jogo de basquete, desta vez para Nitendo 8 Bits. Round Ball é o que se chama no jargão de basquete de "jogo de garrafão". São dois jogadores em cada time disputando a melhor pontuação numa só tabela. O quente são passes rápidos, arremessos e enterradas. Ganha quem souber manter o equilíbrio. Os bloqueios no ar podem ajudar, mas muito cuidado para não cometer uma falta. A marcação é feita homem a homem e, se você não escapar dela, não conseguirá arremessar a bola, muito menos acertar a cesta. Nos lances livres, a tela muda de posição (como se estivesse na tabela) e você tem de esperar a hora certa para fazer o arremesso. Os arremessos de 3 pontos são bem difíceis e enloquecem a torcida. Infelizmente, o som é fraco e não ajuda a criar clima.

Passes rápidos, enterradas e bloqueios no ar garantem a vitória

FICHA TÉCNICA	
Nome:	**Round Ball**
Console:	**NES**
Modalidade:	**Esporte**
Nº de jogadores:	**1 ou 2**
Nº de fases:	**-**
Fabricante:	**Nintendo**
Capacidade:	**2 Mega**

AVALIAÇÃO	
	LM
Gráfico:	**8**
Som:	**6**
Diversão:	**7**
Desafio:	**7**



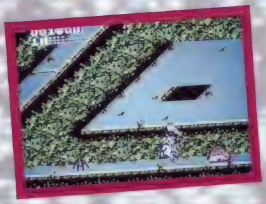
Jogão de bola, meu! Desencana de correr a quadra toda atrás da bola. O manero é jogar só no garrafão. É assim que a galera do gueto joga lá em NY. Cansa menos mas em compensação a partida fica bem mais rápida e a marcação cai matando em cima. Tente desafiar o computador para você ver. É querer tomar banho de suor! Os gráficos até que são legais, o que não acontece com o som - de muito mal gosto. O maior zebú deste cart é sem dúvida a ação. O infeliz que planejou esta parte do jogo deve estar arrependido do resultado final. Não muda! É só aquele arroz com feijão o tempo todo.

Lord Mathias

NES
LANÇAMENTO

O ATAQUE DOS TOMATES ASSASSINOS

O cartucho mistura ação e humor. Faz o estilão "desopilador" contra o desgaste da vida moderna. Trata-se de uma aventura maluca com o afamado caçador de tomates, Wilbur Finletter. Junte-se a ele nessa missão e tente erradicar a opressora invasão de tomates em San Zucchini. Ele é o tipo de homem que não arredará pé do combate até que suas botas fiquem completamente manchadas de Ketchup. Combaterá exércitos de vegetais mutantes usando skates, pára-quedas e sabres sibilantes. Os tomates-mutantes têm nomes pra lá de significativos: Ketchuk, Fangmato, Zoltan, Beefsteak, Mummato, Tomacho, só para citar alguns. Procurando pelo ardiloso Suco de Tomate, Wilbur dispara sobre telhados, aventura-se com o skate em terrenos hostis e arremessa-se para os céus atrás dos inimigos. Eles atendem pelos nomes de: Beefsteak, Viper e Zoltan. Wilbur tem necessariamente que passar por eles para chegar ao seu objetivo último, o temerário Dr. Gangrene. Eles são café-pequeno perto deste derradeiro encontro. Derrotar o doutor é a única maneira de deter a Ameaça Vermelha. Ele vai precisar de muita ajuda.



Tomates assassinos invadem a tela e mancham tudo de vermelho sangue

FICHA TÉCNICA

Nome:	**Killer Tomatoes**
Console:	**NES**
Modalidade:	**Ação**
Nº de jogadores:	**1**
Nº de fases:	**-**
Fabricante:	**THQ**
Capacidade:	**8 Bits**

AVALIAÇÃO

	BB
Gráfico:	**6**
Som:	**7**
Diversão:	**7**
Desafio:	**7**

Esse promete muito, mas na hora não cumpre. Tem uma história com um enredo que até pinta engraçado. Um justiceiro infalível (Wilbur) procura por tomates-mutantes assassinos a fim de reuzí-los a massa de tomates. Ele é pirado num belo banho de sangue, western spaghetti, derrame de ketchup, e por aí vai. Deve ter sido legista na outra encarnação. Vai saber. Aí cara, você se anima todo, pega o joystick com a maior fé. Mas não decola, é chato, lento, a ação passa-se dentro de um labirinto interminável. Sai fora!

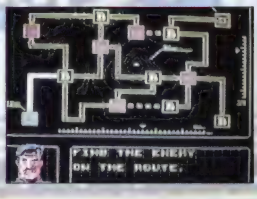
Baby Betinho

NES
LANÇAMENTO

G.I. JOE

Cartucho que mistura tiro e ação em tremendas missões de resgate numa ilha que tem o sugestivo nome de Atlântida, a cidade perdida.. O Comando Cobra está, fabricando armas superiores para tomar de assalto o mundo. Os Joes têm ordens de se infiltrarem no complicado complexo onde são feitas as armas e destruí-las. Devem aniquilar o exército de guardas e sequestrar o general inimigo em cada estágio. Você escolhe as missões. Depois de limpar uma área, pode escolher outra. Escolhe as armas. A Força dos Joes pode se utilizar de combates corpo-a-corpo, revólveres, pistola laser, metralhadora e lança-mísseis .Em cada situação deve-se escolher o homem certo. General Hawk é o comandante. Storm Shadow é o líder da Força Ninja. Snake Eyes, especialista em técnicas de arte marcial. Roadblock, especialista em armas pesadas. Duke, 1º Sargento. Wet-Suit, sabe - tudo.

Um ataque dos Joes na Atlântida ao poderoso exército dos Cobras.



FICHA TÉCNICA

Nome:	**G.I. JOE-The Atlantis Factor**
Console:	**NES**
Modalidade:	**Ação**
Nº de jogadores:	**1**
Nº de fases:	**-**
Fabricante:	**Capcom**
Capacidade:	**2 Mega**

AVALIAÇÃO

	BB
Gráfico:	**7**
Som:	**6**
Diversão:	**8**
Desafio:	**8**

É o que interessa! Porrada, socos, tiros e destruição. Manero esse cart, interessante pacas. Faltou só um pouco de gás, aí ia ser até gozado. Os cobras que se cuidem. Atravessar a Atlântida, destruindo tudo na frente: soldados, chefes de fase, armas; tudo pelo prazer quase sádico dos Joes. Eles batem por instinto. Até que é difícil atingir o objetivo de aniquilar essa cambada. Mas quanto mais desafio, melhor! Não é? O que estraga um pouco é a parte RPG, isso é coisa pro Kamikaze. O meu negócio é na porrada!!

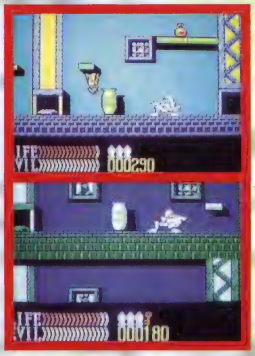
Baby Betinho

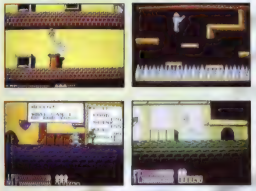
NES
LANÇAMENTO

WIZARDS WARRIORS III

Mais um jogo de RPG com Ação, Wizards and Warriors III começa onde o II acabou. Kuros (você) já combateu por duas vezes Malkil, o Mago do mal. Mas não adianta. Toda vez que você o derrota, Malkil volta mais forte e mais malévolo do que nunca.

No seu último encontro, Malkil lutou com a Espada de Aço, a mais forte arma já criada. Agora ele encontrou algo ainda mais poderoso: MAGIA. Use-a também. Encontre-a. Para chegar à vitória, Kuros tem de lutar com ela do seu lado. O guerreiro Kuros vai mudando de cara ao longo do jogo. Cavaleiro numa armadura brilhante, ele vai se tornando mais hábil e se transforma em outros personagens tais como ladrão e mago. O importante, para quem quer acabar o jogo, é pegar o que tiver pela frente: chaves, dinheiro, o que for... Só assim você terá condições de derrotar o perverso Malkil.





O Mal é persistente e a parada é duríssima para vencer é preciso muita magia!

Wizards & Warriors III na verdade é continuação de uma linha de jogos. Francamente, não sei por que eles insistem na má idéia de investir em jogos assim. É chato, cansativo e apresenta defeitos do tamanho de um bonde. O gráfico dá até prá engolir (em se tratando de 8 bits), o som é infeliz demais, coisa de enjoar! O que é difícil no jogo é entender o que se deve procura. Onde? Qual a missã? Ou seja, mais um fator negativo. E finalmente, o desafio é ridículo, muito fácil. Definitivamente, não vale nem o tempo que gastei, colocando-o no console!

Marcelo Kamikaze

FICHA TÉCNICA

Nome:	**Wizards & Warriors III**
Console:	**SNES**
Modalidade:	**RPG - Ação**
Nº de jogadores:	**1**
Nº de fases:	**-**
Fabricante:	**Acclaim**
Capacidade:	**8 Bits**

AVALIAÇÃO

	MK
Gráfico:	7
Som:	5
Diversão:	6
Desafio:	7

CLASSIFICADOS

VENDO OU TROCO

Seis cartuchos de Atari sendo: Frogger, Dragon Treasure, Sneak'n Peak, Pac-Man, Tennis e Demon Attack e mais duas fitas do sistema Nintendo (F-15 War e Top Secret), por Super Shinobi (novinha) ou Golden Axe II ambas do Mega Drive. Tratar com Álvaro Jaffé Cruz Barros, Rua Prisco Medeiros, 1576 - Teresina - PI - CEP 64049-620, ou ao telefone - 232-7024.

Atari Vg 1600 em bom estado, com 5 fitas: Enduro, Esmorfes, Ero, Bilbal, Dragon Treasure, ou troco por um Phantom System em bom estado com um controle e um cartucho. Tratar pelo fone (0176) 31-1975. Falar com Edi Carlos, Rua 17, no. 1060 - Santa Fé do Sul - SP - CEP 15775.

TROCO

Cartucho Mario Bros I de Nintendo japonês, por outro cartucho de Nintendo (Americano ou Japonês). Fone - (041) 243.7081. Falar com Carlos Eduardo, Rua Prof. Ulisses Vieira, 189, ap. 86, Vila Isabel - Curitiba - PR - CEP 80320.

Mega Drive + um adaptador para jogos Master System + 3 joysticks (sendo um para Master) + 1 rapid Fire + 8 cartuchos (entre eles Golden Axe, Desert Strike, Decap Attack, Moonwalker, Shinobi) por um Super Nintendo com, no mínimo, 3 cartuchos. Tratar com João Manuel, Rua Camargos, 18, Itaparica - Petrolândia - PE - CEP 56463-000.

Mega Drive japonês transcodificado e já sem trava com dois cartuchos: Quackshot e Moonwalker, mais dois joysticks sendo um com turbo individual e câmera lenta e um adaptador para ligá-lo em automóveis. Tudo na caixa com manual de instruções. Troco por um Super Nintendo com no mínimo 1 cartucho, se tiver mais de um cartucho pago a diferença. Tratar com Vinícius pelo tel: (032) 273-1474 - Matias Barbosa - MG.

A fita Roger Rabbit ou Tiger Hell, por qualquer outra fita de Nintendo Americano, de Nintendo Japonês ou Turbo Game.Tratar com Gustavo Barreto Prudente, Rua Moacir Wanderlei, 80, Bairro Salgado Filho - Aracaju - SE, CEP 04553 ou pelo tel: (079) 231-0253.

LOCAÇÃO E VENDAS
LANÇAMENTOS SIMULTÂNEOS COM USA E JAPÃO.
TOKI GAMES Locadora
A LOCADORA DOS CARTUCHOS ORIGINAIS
Rua Ministro Calógeras, 1223 - (0474) 336572
CEP 89201 - JOINVILLE - SC

VENDO

Nintendo com 55 jogos, uma pistola, um adaptador, controle turbo. Ou troco por Super Nes com 5 jogos. Tratar com Daniel, pelo tel: (0192) 42-1019- Campinas - SP.

Super Nintendo, lacrado na caixa e uma fita Super Mário World por 300 d¢lares. Tratar com Sr. Fernando pelo telefone 579-2341 - São Paulo - SP.

Top Game VG 9000 com dois cartuchos e as seguintes fitas para Nintendo (EUA): Mario I e III, Double Dragon I e II, Earth Star, Section-Z, Platoon, Dragon Warrior, Simpsons e um controle NES Max especial para Nintendo. Tudo em ótimo estado, americano e original. Tratar com Felipe, Tel: (011) 872-6712 - São Paulo - SP.

Um Phantom System, acompanhado de dois controles, uma pistola Laser Gun, um adaptador J-72 e dois cartucchos, sendo um deles de pistola. Grátis outro jogo para pistola. Preço - 415.000,00 cruzeiros. Tratar com Alan, Rua João Ferreira Leite, 200 - Curitiba -PR - CEP 81510. Tel: (041) 276-5500.

TILTY'S
VÍDEO & GAMES
LOCAÇÃO E VENDAS
• NEO GEO • MEGA CD • MEGA DRIVE • SUPER NES (FAMICON) • MASTER SYSTEM • NINTENDO • GAME GEAR • GAME BOY •
Loja 1 - Tatuapé Rua Sta. Virgínia, 326
Tel: 217.2159
Loja 2 - Penha Rua Dr. Almeida Nogueira, 41
Tel.: 296.5731

Classificados GAMEPOWER
Al. Ministro Rocha Azevedo, 346
9º andar
CEP 01410-901
São Paulo, SP

DPV
DUAL POWER VÍDEO LOCADORA
MEGA, MASTER · NEO GEO
NINTENDO · SUPER NES
DESCONTO DE 20% NAS LOCAÇÕES E VENDAS
(021) 719-2430
Al. São Boa Ventura, 622 - Fonseca - Niterói - RJ - CEP 24120 / R. José

G. BOY
LANÇAMENTO

Tamanho nunca foi documento a prova disso são enormes sucessos num pequeno console

Batman: The Return of the Joker

Jogo, baseado na série " O Cavaleiro das Trevas", com quatro fases emocionantes. Batman tem de enfrentar vários inimigos e obstáculos, usando seu arsenal de armas e a suas acrobacias morcegais.
A cada fase, você tem um duro combate com o chefe antes da próxima.

O Ataque dos Tomates Assassinos

Divirta-se com as loucas aventuras do famoso "caçador" de tomates Wilbur Finletter. Sua missão é exterminar a invasão de tomates em San Zuchinni. Wilbur combate inimigos e vegetais mutantes, com a ajuda de skates, pára-quedas e espadas. A batalha final é a mais difícil: destruir o superlouco Doutor Gangrene!

Prince of Persia

Você é um aventureiro que tem de impedir o casamento da princesa com o tirano Gran Vizir, que quer tomar o trono e implantar a escravidão! Correndo pelos calabouços do palácio, onde você foi aprisionado, e enfrentando as tropas fiéis ao Vizir, você vai completando seu objetivo: derrotar Jaffar e resgatar a princesa.

Se você não usar essa caixa preta no seu videogame, vai ser um desastre!

O game fica mudo ou com som de gralha? A imagem embaralha ou congela na tela? O cartucho não entra ou dá pau na última fase?
Para não esquentar a cabeça com esse tipo de problema e com muitos outros ligados à rede elétrica, conheça nossos produtos e nosso serviço de atendimento ao consumidor. Só assim você vai conseguir evitar acidentes.

Lançamento Exclusivo. Fonte de alimentação Super Nes e Megaboy.

Distribuidores (Atacado):
São Paulo
CATV
JOTÃO
DIMECO
CLIMACOLOR
WYCALE
Rio de Janeiro
VIDEOGAMECENTER

REVENDEDORES
SÃO PAULO - CAPITAL
REGIÃO CENTRO
TRANCHAM
ELETRORADIO GLOBO
JOTÃO NEW DAYS
SOM MARAVILHA
SUPERGAMES I
MUNDO DO VIDEOGAME
COLORSOM
MIDOPA
ELPISOM
REGIÃO NORTE:
PROGAMES
MULTIMIX
GAMEMANIA
SUPERGAMES IV

REGIÃO LESTE:
TECH VÍDEO
REGIÃO JARDINS:
TECH GAMES
NEW ÓTICA
INSTANT KOLOR
BELLA CENTER
REFLEX
REGIÃO SUL
TECH VÍDEO
MICROGENIUS
SUPERGAMES III
VIDEOWIX
REGIÃO OESTE:
TOYS N' GAMES
WUTEC
GAME & CIA
CONSERTO & ACERTOS

REDES:
FOTOPTICA E FILIAIS
AUDIO E FILIAIS
AMAROSOM E FILIAIS
MESBLA (Brasil)
REVENDEDORES
SÃO PAULO - INTERIOR
MICROSHOPPING - GUARULHOS
SHOP ÁUDIO & VÍDEO - SANTO ANDRÉ
TOP CENTER - SÃO CAETANO
FOTO GILBERTO - SÃO CAETANO
PLENISOM - SANTOS
FRANCO & TEODORO - SÃO SEBASTIÃO
IRISOM - MARÍLIA
YOSHIKO NAKATANI - ARAÇATUBA
ANDRÉ ALVES GAMES - OURINHOS
NAKATANI & OTSUBO - TUPÃ

OUTROS ESTADOS:
BONSOM - RIO DE JANEIRO
TELREX - BRASÍLIA
SUPERGAMES NORTE - BRASÍLIA
SUPERGAMES SUL - BRASÍLIA
AUDITEL - BRASÍLIA
C.L.C. - GOIÂNIA
NEOCENTER - JOINVILE
SUPERGAMES II - MACEIÓ
VIDEOTÉCNICA - RECIFE
RELEVO - FORTALEZA
GAMEMANIA - NATAL
M. PEIXOTO - BELÉM
VOLMA - BELÉM
RIBEIRO & NETO - BELÉM

Dynalf Eletrônica Ind. e Com. Ltda.
Fontes de alimentação
São Paulo - SP — Tel.: (011) 876-6173 — Fax: (011) 876-9708
Vendas no atacado e serviço de atendimento ao consumidor

DYNALF
ELETRÔNICA LTDA
QUALIDADE FAZ DIFERENÇA!

NOVA CULTURAL
Editorial Ltda

Diretoria
Iara Rodrigues, Plácido Nicoletto, Shozi Ikeda, Walter Thomé

GAMEPOWER

Número 3 - Setembro de 1992

REDAÇÃO

Editor Executivo: Gabriel Manzano Filho
Editor de Arte: Omar Grassetti
Editor: Matthew Shirts
Chefe de Arte: Hamilton M. Fernandes,
Editoração: Celson Scotton, Carla de Franco
Assistentes de Arte: Maria Cristina Braga, Simone Leandro
Assessor Técnico: Roberto Carnicelli
Secretário de Produção: Paulo Sérgio Agostinelli
Colaboradores:
Marcelo Câmara, Márcia Maresti Lima (textos), André Biancardi, Thiago Sorrentino (pilotos), Fernando Sampaio, Fran Moreira (fotos).

MARKETING

Gerente: José Renato D. Aguiar
Publicidade: Paulo A. Prado

Diretora responsável: Iara Rodrigues

GAMEPOWER é uma publicação da Nova Cultural Ltda., Alameda Ministro Rocha Azevedo, 346 - 9º andar CEP 01410-901, São Paulo, SP.

CENTRAL DE ATENDIMENTO

TEL. (011) 881-8266
Ligue para o telefone acima para apresentar suas sugestões, reclamações ou pedir qualquer outra informação sobre esta publicação.
Por escrito, remeta sua carta para:
Revista GAMEPOWER
Central de atendimento
Al. Ministro Rocha Azevedo, 346
CEP 01410-901 - São Paulo, SP

Números Atrasados
Para obter números atrasados, procure o distribuidor DINAP de sua região. Por carta, dirija-se à DINAP, Distribuidora Nacional de Publicações, A/C Números Atrasados. Estrada Velha de Osasco, 132 - Jardim Teresa, CEP 05350, Osasco, SP.

Fotolitos: REPRO

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

OS 10 MAIS

Os cartuchos de Nintendo mais alugados em São Paulo, segundo pesquisa realizada pela GamePower

SNES

Tiny Toon
Turtles III
Flintstones
Mega Man IV
Batman II

NES

Street Fighter II
Turtles IV
Prince of Persia
Super Soccer
Top Gear

RECORDES AMERICANOS

NES		SNES	
Addam's Family	1.034.200	Act Raiser	99.990
Batman	6.802.500	Final Fight	784.840
Battletoads	999.999	Pit Fighter	1.777.510
Castlevania	999.999	S. Adventure Island	116.800
Dr. Mario	1.026.600	Super Mario World	9.999.990
Robocop	112.081	Super R-Type	9.999.900
Tetris	855.781	Super Smash TV	47.778.925

SUPER MAQUINA

Agora você pode ter em sua Loja ou Residência o máximo em diversão eletrônica. A *"EuSou"* traz prá você os super gabinetes **Winners Champion** para lojas e o **Winners Boy** para residências.

Winners Champion

A *"EuSou"* também fornece comandos, com as últimas novidades do momento, fontes, complementos e acessórios de alta qualidade.

O Winners Boy é um gabinete com medidas reduzidas que já vem com TV e pode ser equipado com video game **MEGADRIVE, SUPER NINTENDO** e outros. Uma ótima opção de entreterimento para residências, consultórios, clubes, locadoras, buffets etc.

Winners Boy

Fábrica e Show-room
R. Freire da Silva, 408 – Cambuci – São Paulo Capital
Vendas e Informações: 278.6970 e 270.8685

*Marca registrada de terceiros

TEM ARMA PRA CACETE

Console Radical
Dual Connector

DYNAVISION 3 RADICAL: VEM COM PISTOLA TURBO FLASH GUN, JOYSTICK TURBO JET CONTROL, FONE DE OUVIDO ESTÉREO E UM SUPERCARTUCHO. TUDO JUNTO COM O CONSOLE RADICAL, COMPATÍVEL COM QUALQUER CARTUCHO NINTENDO* (60/72 PINOS). A DYNACOM RADICALIZOU PRA VOCÊ DAR UM CACETE NOS SEUS INIMIGOS.

DYNAVISION 3 RADICAL

O + COMPLETO VIDEOGAME DE 3ª GERAÇÃO

DYNACOM

A Dynacom é fera.

Agenciei Seguis